

Weekly Report

胡万祺

一、本周工作

1、完成连线逻辑。因为现在的每个模块会有多个输入输出口，所以这部分逻辑重新写了。

2、与鸿辉讨论了 **visketch** 和 **OpenGL** 的异同。**OpenGL** 是一个状态机，最早版本的 **OpenGL** 的代码都是先设定一些全局的状态（比如颜色、视点矩阵等，所以往往一段 **OpenGL** 代码的最前面会有很多设定各种 **OpenGL** 变量的语句），顶点数据进来通过固定的一系列渲染管线流程下来最终输出图像，影响最终渲染结果的最开始设置的状态变量。之后的版本的 **OpenGL** 在渲染管线流程中的步骤里面加入可编程。

与 **visketch** 的相同点：构建可视化同样要经过一个固定的管线（数据变换——视觉映射——布局 **layout**——交互）。

与 **visketch** 的不同点：**visketch** 不应该是状态机；**OpenGL** 不需要用户去构建渲染管线，**visketch** 则让用户自由去构建 **workflow**，虽然最终构建出来的 **workflow** 结构可能都是“数据变换——视觉映射——布局 **layout**——交互”（是否可以考虑做成一个向导型的过程？）。

3、周六面试了孙士权和傅益芳，孙士权比较适合我们 **visketch** 项目。他对 **svg** 和 **webgl** 都比较熟悉。下周开始会跟他联系，让他先看看 **d3** 和 **backbone** 框架。给他的长期定位是实现一些视图模板以及帮助沈晗晓做其他系统实现。

本周由于是冬学期的第一周，课程任务比较重，所以这周自周四 **visketch** 小组讨论之后没有太多进展。

二、下周工作

1、把 **visketch** 的 **workflow** 整理出来，组会时候讨论。

2、继续完善系统和代码。